ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು | ಆರಂಭಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ

ಸಿಮ್ರಾನ್‌ಜೀತ್ ಕೌರ್

ಮಗು ಯಾವ ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಅದರ ವಯಸ್ಸು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಏಕಾಂಗಿ ಆಟ, ರಚನಾತ್ಮಕ ಆಟ, ಸಮಾನಾಂತರ ಆಟ ಇತ್ಯಾದಿ. ಇಂತಹ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳು ಆಟವನ್ನು, ಮಗುವಿನ ಜೈವಿಕ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಜಾಗತಿಕ ರಚನಾತ್ಮಕ ಅಂಶವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸ-ಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೂ, ಇಂತಹ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ, ಟ್ಯಾಬ್ಲೆಟ್, ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನ್ ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಂತಹ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಆಧರಿತ ನವ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಮತ್ತು ಉಪಕರಣಗಳ ಲಭ್ಯತೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತಿರು-ವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಪರ್ಯಾಯ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿವೆ.

ಕಳೆದ ವರ್ಷ, ಕೊರೊನಾ ಸೃಷ್ಟಿಸಿದ ಆತಂಕ ತಂದೊಡ್ಡಿದ ಸಂಚಾರ ನಿರ್ಬಂಧದಿಂದಾಗಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪರ್ಯಾಯ ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿ ಗಟ್ಟಿಯಾಯಿತು. ಆದರೆ ಇದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಡಿಜಿಟಲ್ ಪರದೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯ ಕಳೆಯಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಿದೆ ಎಂಬ ಆತಂಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ಪೋಷಕರನ್ನು ಕಾಡುತ್ತಿದೆ. ಇವು ಪ್ರಾಮಾಣಿಕವಾದ ಆತಂಕಗಳೇ ಆಗಿದ್ದರೂ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಾರಾಸಗಟಾಗಿ ತಿರಸ್ಕರಿಸುವುದೂ ಜಾಣತನವಲ್ಲ. ಅದರ ಬದಲಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಸಿಕ್ಕಿದ ಪರ್ಯಾಯ ಅವಕಾಶ ಇದಾಗಿದ್ದು, ಮಿತವಾಗಿ ಬಳಸುವಂತೆ ಎಚ್ಚರ ವಹಿಸಬೇಕು ಎಂದು ನಾವು ಯೋಚಿಸುವುದು ಒಳಿತು.

ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿರುವ ವಿನೂತನ ಮತ್ತು ಉದಯೋನ್ಮುಖ ಆಟದ ಅವಕಾಶ ಎಂದು ಓದುಗರಿಗೆ ಪರಿಚಯಿಸುವುದು ನನ್ನ ಈ ಲೇಖನದ ಉದ್ದೇಶ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಬಾಲ್ಯದ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅದರ ಪ್ರಯೋಜನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರ ಒದಗಿಸುವುದು ನನ್ನ ಉದ್ದೇಶ. ಅಲ್ಲದೆ, ತರಗತಿ ಮತ್ತು ಅದರಿಂದಾಚೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವಲ್ಲಿ ಆರಂಭಿಕ ಬಾಲ್ಯದ ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ ಏನು ಎಂಬುದನ್ನು ಸವಿಸ್ತಾರವಾಗಿ ತಿಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಉಪಕರಣಗಳ ಅಲಭ್ಯತೆಯಿಂದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಎದುರಾಗಿರುವ ಡಿಜಿಟಲ್ ಅಸಮಾನತೆಯನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಅತ್ಯಾಧುನಿಕ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಇಲ್ಲದ ಕೆಲವು ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳ ಬಗ್ಗೆ ನಾನು ಇಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ಕೊಡುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಿದ್ದೇನೆ.

ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ

ಶಿಕ್ಷಕರಾದ ನಾವು, ಸೌರ ವ್ಯವಸ್ಥೆ, ಡೈನೊಸರ್‌ಗಳು ಅಥವಾ ವಿಮಾನ ಮುಂತಾದ ವಿಷಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಕುತೂಹಲ ಹೊಂದಿರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ. ತರಗತಿಯ ಸೀಮಿತ ಅವಧಿ ಮತ್ತು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಬೇಕಾದ ಸಾಕಷ್ಟು ಪಠ್ಯಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಇಂತಹ ಕುತೂಹಲದ ಸಂಗತಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ಕೊಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಇಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳು ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ನೆರವಿನಿಂದ ತಮ್ಮ ಇಷ್ಟದ ಬೇರೆಯದೇ ಜಗತ್ತಿನ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ.

ತಲ್ಲೀನಗೊಳಿಸುವ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವೋ ಅಥವಾ ಸರಳವಾದ ಆಟವೋ, ಅದನ್ನು ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತಾ, ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಜ್ಞಾನ ದಾಹವನ್ನು ತೀರಿಸಿ-ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳು, ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಚುರುಕಿನ/ಕ್ರಿಯಾಶೀಲ ಬಳಕೆದಾರರು ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು ಅವರಿಗೆ ಅವರ ನೆಚ್ಚಿನ ಗೇಮ್ಸ್, ಒಗಟುಗಳು, ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳು, ಮರಳಿನ ದಿಬ್ಬ ಮತ್ತು ತೋರಿಕೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ರೂಪದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಮತ್ತು ನಿಜಜೀವನದ ಆಸೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವು ಮಗುವಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಜಗತ್ತನ್ನು ಬೆಸೆಯುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಸತ್ವವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವಾಡುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯು ನಾವು ಬಳಸುವ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿರುತ್ತದೆ. (ಮೊದಲನೇ ಟೇಬಲ್ ನೋಡಿ)

ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಆಟದಂತೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವೂ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವಿಶಾಲವಾದ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇಂಬು ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಲೆಗೊ ಫೌಂಡೇಷನ್ 2020ರಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕಾ ಮತ್ತು ಬ್ರಿಟನ್‌ನ ಸುಮಾರು 3,500 ಜನರೊಡನೆ ನಡೆಸಿದ ಅಧ್ಯಯನವೊಂದರಲ್ಲಿ, ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ನಡುವೆ ಒಂದು ಆಂತರಿಕ ನಂಟು ಇರುವುದು ಕಂಡುಬಂದಿದೆ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಉದ್ದೇಶವಿಲ್ಲದೇ ಆಡಿದರೂ ಮಕ್ಕಳ ಸಮಗ್ರ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅದು ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಸಂಶೋಧಕರು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ್ದಾರೆ:

1. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗಣಿತ ಆಧಾರಿತ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಅವಕಾಶವಿರುವುದರಿಂದ ಅವರು ಗಣಿತಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು; ಧ್ವನಿಮಾದ (ಧ್ವನಿ ರಚನೆ) ತಿಳುವಳಿಕೆ ಹೊಂದಬಹುದು ಮತ್ತು ಪದಗಳ ರಚನೆಗೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ಶಾಲಾ ಪಠ್ಯಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರವಾಗುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

2. ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಗುಂಪುಗೂಡಿ ಆಡಬಹುದು. ಅದರಿಂದ ತಮ್ಮ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಮತ್ತು ಆಫ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಲು ವೇದಿಕೆ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಒಂದೇ ಉದ್ದೇಶ/ ಗುರಿಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅಥವಾ

ಯಾವುದಾದರೂ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಬಿಡಿಸಲು ಸಹಪಾಠಿ-ಗಳೊಂದಿಗೆ ಗುಂಪಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಗುಣವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇದು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ.

3. ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿ ಆಧಾರಿತ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಅಂಗಡಿ ಮಾಲೀಕ, ರೈತ, ಶಿಕ್ಷಕ, ಬ್ಯೂಟಿಷಿಯನ್ ಮುಂತಾದ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದರಿಂದ ಅವರಿಗೆ ಆಯಾ ವೃತ್ತಿಕ್ಷೇತ್ರದ ಹಾಗೂ ವಿವಿಧ ಜನಜೀವನದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶವಾಗುತ್ತದೆ.

4. ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವು ಗಮನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುವ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು, ನೆನಪಿನ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದಿಂದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ತಾಳ್ಮೆ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಸರದಿಗಾಗಿ ಕಾಯುವ ಗುಣ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

5. ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಮಾಧ್ಯಮದ ಇಂದಿನ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ, ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಾಕ್ಷರತೆಯ ಮೊದಲ ಪಾಠಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು ಅವರ ಮುಂದಿನ ಭವಿಷ್ಯಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಬಹುದು.

6. ಡಿಜಿಟಲ್ ಉಪಕರಣಗಳ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡುವ ಮಕ್ಕಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಅವರಲ್ಲಿ ಸ್ವತಂತ್ರ ಮನೋಭಾವ ಹಾಗೂ ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಗುಣ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಆಯ್ಕೆ

ಇಂದಿನ ಡಿಜಿಟಲ್ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ, ಈಗ ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅಪ್‌ಡೇಟ್ ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಂದು ಹೊಸ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಲೇ ಇರುವ ಡಿಜಿಟಲ್ ಜಗತ್ತು ವಿಸ್ತಾರಗೊಳ್ಳುತ್ತಾ, ಸ್ಫೋಟಗೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಆಯ್ಕೆಗಳು ಮುಂದಿರುವ ಕಾರಣ ಯಾವ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಸೂಕ್ತ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಗೊಂದಲವಾಗುವುದು ಸಹಜ. ಹಾಗಾಗಿ ತಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾದ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬ ಬಗ್ಗೆ ನಾನು ಇಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದೇನೆ:

1. ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಅತಿಯಾದ ರಚನೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಳಿದ್ದರೆ ಮತ್ತು ಊಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗು-ವಂತಿದ್ದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ಆಯ್ಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ ಹಾಗೂ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳ ಕಲ್ಪನೆಗೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವಂತಿರುತ್ತವೆ ಎಂದರ್ಥ.

2. ಯಾವುದೇ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್, ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗೆ ತನ್ನ ಕೌಶಲವನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಲು, ಅನ್ವೇಷಣೆ ಮಾಡಲು ಹಾಗೂ ಅವನ/ಅವಳ ಸೃಜನಶೀಲತೆಗೆ ಸಾಣೆ ಹಿಡಿಯುವಂತಿರಬೇಕು. ಯಾವುದೇ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ನಿನ ಮುಖ್ಯ ನಿಯಮವು, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮಾಡಿನೋಡುವ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವಂತಿರಬೇಕೇ ವಿನಾ ಕೇವಲ ಬಳಸುವಂತಿರಬಾರದು.

3. ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿ ಆಟವಾಡುವ ಬದಲು ಇತರರ ಜತೆ ಜಂಟಿಯಾಗಿ ಆಟವಾಡುವಂತಿರುವ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ನ ಬಳಕೆಯು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಸಹವರ್ತಿಗಳ, ಕುಟುಂಬ ಸದಸ್ಯರ, ಸ್ನೇಹಿತರ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಕರ ಜೊತೆ ಆಟವಾಡುವ ಮೂಲಕ ಇತರರಿಗೂ ಸಮಾನ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ.

4. ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ನ ವಿನ್ಯಾಸ, ರಚನೆ, ಪಾತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಭಾಷೆಯೊಳಗೆ ಪೂರ್ವಗ್ರಹಿಕೆಯಾಗಲಿ, ಸಿದ್ಧಮಾದರಿಗೆ ಉತ್ತೇಜನವಾಗಲಿ ಇರಬಾರದು.

5. ಈ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿಲ್ಲವಾದ್ದರಿಂದ ಶಿಕ್ಷಕರು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳ-ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ

ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೆಂದರೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಬಹುಮುಖಿ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸಬೇಕಾದುದು ಅನಿವಾರ್ಯ. ಅದೆಂದರೆ, ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಮಾಹಿತಿ ಒದಗಿಸುವ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುವವರಾಗಿ ಅವರು ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಥವಾ ಮಕ್ಕಳು ನಿಗದಿತ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಾಗ ಅವರಿಗೆ ಅವಶ್ಯ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುವ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರೂ ಆಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡುವಾಗ ಅವರಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ, ಬೆಂಬಲ ನೀಡುವ ಬೆಂಬಲಿಗರೂ ಆಗಬೇಕಾಗಬಹುದು. ಹೀಗೆ, ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ ಯಾವುದೇ ಇರಲಿ, ಅವರು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಸ್ನೇಹಿಯಾಗಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಹೊಸತನ್ನು ಸ್ವತಃ ಕಲಿಯುವ ಉಮೇದು ಹೊಂದಿರಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಿಕೊಡುವ ಮುನ್ನ ತಾವು ಸ್ವತಃ ಆ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ / ಆಟವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಅರಿತುಕೊಂಡಿರಬೇಕು.

ಸಮಯ ಮತ್ತು ಸಂಪನ್ಮೂಲದ ಲಭ್ಯತೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಂಟಿಯಾಗಿಯೋ, ಜೋಡಿಯಾಗಿಯೋ ಅಥವಾ ಗುಂಪಿನಲ್ಲೋ ಆಟವಾಡುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜಿಸಬೇಕು. ಇವೆಲ್ಲದರ ಜೊತೆಗೆ, ಆನ್‌ಲೈನ್ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಆಟವಾಡುವ ಬಗೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿವರಿಸಬೇಕು ಹಾಗೂ ಯಾವುದೇ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಅನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಡೌನ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲು ದೊಡ್ಡವರೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಅಲ್ಲದೆ, ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ-ಪೂರ್ವಕವಾಗಿಯೂ, ಸಂದರ್ಭೋಚಿತವಾಗಿಯೂ ಬಳಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಪೋಷಕರಿಗೆ ಮಾಹಿತಿ ನೀಡಿ, ಉತ್ತೇಜಿಸಲು ತಮಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದ ಉತ್ತಮ ಅವಕಾಶವಿದು ಎಂದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಭಾವಿಸಬೇಕು. ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ನಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿ, ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಅಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಲು ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟವು ಮೊದಲ ಹೆಜ್ಜೆಯಾಗಲಿ.

ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದ ವಿಧಗಳು
ಟೇಬಲ್– ಒಂದು

ವಿಧಗಳು	ವಿವರಣೆ
ಪರಿಶೋಧನಾತ್ಮಕ	ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಡಿಜಿಟಲ್ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಸ್ವತಃ ಬಳಸಲು, ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಗೆಹರಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ತುಂಬುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸ್ಮಾರ್ಟ್‌ಫೋನ್ ಅಥವಾ ಟ್ಯಾಬ್ಲೆಟ್ ಕೊಟ್ಟು ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವಂತೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬಹುದು.
ಕಲ್ಪನಾತ್ಮಕ	ಈ ಹಿಂದೆ ಅನುಭವಿಸಿದ ವಸ್ತು/ವಿಷಯ ಆಧಾರಿತವಾಗಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಬಳಸುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜಿಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ತ್ರಿ ಡಿ (ಗೂಗಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಚಿತವಾಗಿ ಲಭ್ಯವಿದೆ) ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಅವರ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಥವಾ ಯಾವುದಾದರೂ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ನೆರವಿನಿಂದ ಅದಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ಆಟವಾಡಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಬಹುದು.
ಆಟ ಆಧಾರಿತ	ವಿಜ್ಞಾನ, ಗಣಿತ, ಸಾಕ್ಷರತೆ ಮತ್ತು ಭಾಷೆ ಮುಂತಾದ ವಿಷಯಾಧಾರಿತವಾಗಿ ತಯಾರಾಗಿರುವ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು ಅಥವಾ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿಷಯಾಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆ, ತೀಕ್ಷ್ಣ ಚಿಂತನೆ ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸಲು ನೆರವಾಗುತ್ತವೆ.
ಸೃಜನಾತ್ಮಕ	ಡಿಜಿಟಲ್ ಕಲಾಕೃತಿ, ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಸಿನಿಮಾಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುವ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಾಧನೆಯ ದಾಖಲೆಯಾಗಬಹುದು ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ–ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೂ ವೇದಿಕೆಯಾಗಬಹುದು.

ಕೆಲವು ಆಟ/ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ ಬಗ್ಗೆ ಸಲಹೆಗಳು
ಟೇಬಲ್– ಎರಡು

ಪ್ರಮುಖ ಪ್ರಗತಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರ	ಸಲಹೆಗಳು
ಆಟ ಆಧಾರಿತ ಕಲಿಕೆ	ಆರಂಭಿಕ ಕಲಿಕೆಗಾಗಿನ ಭಾರತೀಯ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್ 'ಕುಟುಕಿ'ಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಒದಗಿಸಲಾಗಿದೆ. ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯ ಆಯ್ಕೆಗಳಾದ 'ಮೈನ್‌ಕ್ರಾಫ್ಟ್' ಮತ್ತು 'ಸ್ಕ್ರಾಚ್'ನ್ನೇ ನೀವೂ ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್, ಗುಂಪು ಚಟುವಟಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವ ಮೂಲಭೂತ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.
ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟ	"ಮೈಕ್ರೊಸಾಫ್ಟ್ ಫ್ರೆಷ್ ಪೈಂಟ್" ಮತ್ತು "ಸ್ಕೆಚಸ್" ಇವು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸಲು, ಸ್ಕೆಚ್ ಹಾಕಲು ಅಥವಾ ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಡೂಡಲ್ ಮಾಡಲು ಇರುವ ಉಚಿತ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳು. ಫೋಟೊಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಲು, PIXLR ಫೋಟೊ ಎಡಿಟರ್ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊದಲೇ ಹಾಕಲಾಗಿರುವ ಫೋಟೊ ಉಪಕರಣಗಳಿದ್ದು, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಫೋಟೊಗಳನ್ನು ಎಡಿಟ್ ಮಾಡಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ.
ವೈವಿಧ್ಯತೆ	ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಿರಾಶ್ರಿತರು ಮತ್ತು ವೈವಿಧ್ಯತೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು 'ಅವರ್ ಗ್ಲೋಬಲ್ ಕಿಡ್ಸ್', 'ಅಗೈನ್ಸ್ಟ್ ಆಲ್ ಆಡ್ಸ್', 'ಡಾರ್ಫರ್ ಈಸ್ ಡೈಯಿಂಗ್'ನಂತಹ ಅಪ್ಲಿಕೇಷನ್‌ಗಳು (Our Global Kids, Against all odds, Darfur is Dying) ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿವೆ.
ಡಿಜಿಟಲ್ ಕತೆಗಳು	ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪುರಸ್ಕೃತ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕ, ಮೊನಾಶ್ ಯುನಿವರ್ಸಿಟಿಯ ಮೆರಿಲಿನ್ ಫ್ಲೀರ್ ಅವರು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ 'ಕಾನ್ಸೆಪ್ಚುವಲ್ ಪ್ಲೇ ವರ್ಲ್ಡ್' (Conceptual Play world), ಮಕ್ಕಳ ಪುಸ್ತಕಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ಅಜ್ಞಾತತೆಯಿಂದ ಉತ್ತೇಜನಗೊಂಡು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸಲು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ಪಯಣಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಆಟವಾಡುವಾಗ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬ ವಿವರಣೆ ಅದರಲ್ಲಿದೆ.

ಪರಾಮರ್ಶನ
Marsh et al. 2020. Children, Technology and Play. Billund, Denmark: The LEGO Foundation. https://www.legofoundation.com/media/2965/children-tech-and-play_full-report.pdf



ಸಿಮ್ರಾನ್‌ಜೀತ್ ಕೌರ್ ಅವರು ಕೆನಡಾದ ಸೇಂಟ್ ಕ್ಯಾಥರೀನ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಬ್ರಾಕ್ ಯುನಿವರ್ಸಿಟಿಯ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಡಾಕ್ಟರೇಟ್ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ. ಆಕೆ ತಾಂತ್ರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ, ನವಮಾಧ್ಯಮ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳು ಮತ್ತು ಬಹುವಿಧ ಸಾಕ್ಷರತೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು simranjeet.kaur@brocku.ca ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ರೋಹಿಣಿ ಮುಂಡಾಜೆ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.**